

## ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Infografis Materi Kondisi Alam Indonesia pada Siswa Kelas 7 MTsN 4 Blitar**” ini ditulis oleh Iqfinatul Ikromah, NIM.12209172077, pembimbing Dr. Dwi Astuti Wahyu N., SS., M. Pd.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Infografis, Mind mapping, Motivasi Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi pada materi tentang geografi dimana materi didalamnya banyak yang harus divisualisasikan. Berdasarkan yang observasi dan pengamatan peneliti pada praktek magang I dan II pada observasi saat itu banyak ditemukan permasalahan pada saat proses pembelajaran apa lagi dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring dikarenakan pandemi covid-19. Peserta didik banyak yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran daring sinyal, pembelajaran disuguhkan oleh kemenag dengan menyediakan *E-learning* Madrasah penggunaan media pembelajaran belum efektif karena *website* tersebut cukup besar dan apabila diakses dengan sinyal yang kurang memadai maka sangat *loading*. Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media yang lebih mudah dengan menggunakan infografis, media pengajaran youtube dan whatsapp. Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran animasi infografis pada materi kondisi alam Indonesia ? (2) Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran animasi infografis pada materi kondisi alam Indonesia dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik? Penelitian ini ditujukan untuk pengembangan media animasi infografis pada kondisi alam Indonesia untuk peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian R&D atau pengembangan dengan teknik perolehan data primer dari tes dan observasi terhadap siswa di lapangan serta data sekunder berupa hasil validasi dari validator yang dipilih dari ahli materi, media, dan guru. Jumlah populasi penelitian sebanyak sekitar 300 orang siswa kelas VII dan dengan teknik *purposive sampling* diperoleh bahwa hasil sampel sebanyak 31 siswa kelas VII. Analisis data yang digunakan adalah uji beda menggunakan *paired sample t-test* dengan SPSS untuk mengetahui perbedaan dari *pre* dan *post test*. Hasil uji validasi dari validator media menunjukkan angka sebesar 87,5% dari keseluruhan dan telah dinyatakan berkriteria valid, ahli materi menunjukkan 87,75% dan juga dikatakan valid, serta dari guru pamong pengampu IPS di MTS setempat menunjukkan angka 86,25 valid. Hasil uji praktis efektifitas dari respon peserta didik anggota uji coba skala kecil menunjukkan nilai ketuntasan 4 kriteria dan bernilai 83,88% maka dapat dianggap tuntas. Analisa pengamatan menunjukkan sebanyak 32% dari siswa telah bertanya secara aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk uji parametrik uji beda menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan signifikansi 0.001 yang kurang dari 0.05 sehingga kedua data yakni *pre test* dan *post test* terdapat perbedaan yang signifikan.

## ABSTRACT

Thesis with the title "**Development of Infographic Animation Learning Media for Indonesian Natural Conditions for 7th Grade Students of MTsN 4 Blitar**" was written by Iqfinatul Ikromah, NIM.12209172077, supervisor Dr. Dwi Astuti Wahyu N., SS., M. Pd.

**Keywords:** Development, Learning Media, Infographics, Mind mapping, Learning Motivation

This research is based on material about geography where there is a lot of material that must be visualized. Based on the observations and observations of researchers in the practice of internships I and II at that time, many problems were found during the learning process, especially in online learning due to the covid-19 pandemic. Many students do not take part in signal online learning activities, learning is served by the Ministry of Religion by providing E-learning Madrasas using learning media are not yet effective because the website is quite large and if accessed with inadequate signals, it is very loading. Based on this, the development of media is easier by using infographics, youtube and whatsapp teaching media. The formulation of the problem in writing this thesis is (1) What is the process of developing infographic animation learning media on the material of Indonesian natural conditions? (2) How is the level of validity, practicality, and effectiveness of infographic animation learning media on the material of Indonesian natural conditions in increasing students' learning motivation? This research is aimed at developing infographic animation media on Indonesian natural conditions to increase students' learning motivation

R&D research or development with primary data acquisition techniques from tests and observations of students in the field as well as secondary data in the form of validation results from validators selected from material experts, media, and teachers. The total population of the study was about 300 students of class VII and with purposive sampling technique it was obtained that the sample results were 31 students of class VII. The data analysis used was a different test using a paired sample t-test with SPSS to determine the difference between the pre and post tests. The results of the validation test from the media validator showed a number of 87.5% of the total and had been declared valid criteria, the material expert showed 87.75% and was also said to be valid, and from the social studies tutor at the local MTS it was 86.25 valid. The results of the practical test of the effectiveness of the student responses of the members of the small-scale trial show a completeness value of 4 criteria and a value of 83.88%, so it can be considered complete. Observational analysis showed as many as 32% of students had asked actively in the learning process. Meanwhile, for the different test parametric test using paired sample t-test, it shows a significance of 0.001 which is less than 0.05 so that the two data, namely pre-test and post-test, have significant differences.

## ملخص

أطروحة بعنوان "تطوير الوسائط التعليمية لرسم الخرائط الذهنية المرئية حول الظروف الطبيعية الإندونيسية في زيادة تحفيز الطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية؛ بليتر" كتبها اقننل اكرمة ، رقم د فتر القيد ١٢٢٠٩١٦٣٠٦٦ ، المشرف د. تحت اشراف الدكتور دووي استوتي نور حيتي، الما جستير.الكلمات المفتاحية: التنمية ، وسائل الإعلام التعليمية ، الرسوم البيانية ، رسم الخرائط الذهنية ، الدافع التعليمي هذا البحث مدفوع بنقص الطلاب المهتمين بموضوعات الدراسات الاجتماعية بنموذج التعلم الحالي ، خاصة في المواد المتعلقة بالجغرافيا حيث يوجد الكثير من المواد التي يجب تصورها. بناءً على ما قام به الباحثون خلال فترة المتدرب الأول والمتدرب الثاني ، أثناء الملاحظة في ذلك الوقت ، تم العثور على العديد من المشكلات أثناء عملية التعلم ، وماذا في التعلم عبر الإنترنت بسبب جانحة كوفيد -١٩. لا يشارك العديد من الطلاب في أنشطة التعلم عبر الإنترنت بسبب مشاكل مختلفة ، خاصة الإشارات ، فقد تم تقديم التعلم من قبل وزارة الدين من خلال توفير مدارس التعليم الإلكتروني باستخدام وسائط تعليمية لم تكن فعالة لأن الموقع كبير جدًا وإذا تم الوصول إليه باستخدام إشارات غير كافية ، إنها محملة للغاية ، لذلك يجب تصميمها بحيث تكون عملية التعلم أكثر متعة وإثارة للاهتمام ، أحدها عن طريق استخدام وسائط التعلم. يمكن لوسائط التعلم المستخدمة بشكل فعال أن تدعم تحقيق أهداف التعلم. من خلال استخدام وسائط التعلم مثل رسم الخرائط الذهنية هذا ، من المأمول أن يعزز دافع الطلاب للتعرف على الحالة الطبيعية لإندونيسيا ، على وجه الخصوص ، يستخدم الباحثون Youtube حتى يتمكن الطلاب من الوصول إليه بسهولة أكبر ثم المتابعة على Whatsapp صياغة المشكلة في كتابة هذه الأطروحة هي (١) ما هي عملية تطوير رسم الخرائط الذهنية المرئية لوسائل التعلم على مادة الظروف الطبيعية الإندونيسية؟ (٢) كيف يكون مستوى الصلاحية والتطبيق العملي والفعالية لوسائل التعلم المعلوماتية لرسم الخرائط الذهنية المرئية على مادة الظروف الطبيعية الإندونيسية في زيادة دافع التعلم لدى الطلاب؟ الغرض من هذا البحث هو تطوير وسائط تعلم إنفوجرافيك لرسم الخرائط الذهنية المرئية على مادة الظروف الطبيعية الإندونيسية في زيادة دافع تعلم الطلاب. هذا البحث هو بحث وتطوير يستخدم لإنتاج منتج. تتألف إجراءات البحث والتطوير المستخدمة من البحث وجمع البيانات ، والتخطيط ، وتطوير مسودة المنتج ، والتحقق من صحة المنتج ، ومراجعة المنتج ، والتجارب الميدانية. تم إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية الحكومية؛ بليتر مع موضوعات بحثية من الفئة السابعة. تم الحصول على بيانات البحث من خلال التحليل الأولي واستبيانات التحقق من الصحة وأوراق ملاحظة النشاط الطلابي ودرجات الاختبار القبلي والبعدي. ثم تم تحليل البيانات كماً ونوعاً لأغراض التقييم الإعلامي. تظهر نتائج اختبار التحقق من صحة خبير الوسائط أن وسائط التعلم تفي بالمعايير الصحيحة بمتوسط نسبة ٨٧،٥٠٪. أظهرت نتائج التحقق من صحة المواد أن الوسائط استوفت المعايير الصحيحة بمتوسط نسبة ٨٧،٨٥٪. بينما أظهرت نتائج المصادقة التي أجراها المعلم أن وسائط التعلم قد استوفت المعايير الصحيحة بمتوسط نسبة ٧٦،٢٥٪. تظهر نتائج اختبار التطبيق العملي أن وسائل الإعلام قد استوفت معايير التطبيق العملي ، وهي نتائج استبيان إجابة الطالب الذي يشير إلى أن المنتج عملي للاستخدام ، وقيمة اكتمال نتائج تعلم الطلاب أكثر من ٧٥٪ ، أي ٨٣،٨٨٪ ، ويظهر تحليل ملاحظات نشاط الطالب النسبة المئوية للطلاب الذين يسألون ٣٢،٢٥٪ مما يعني أن الوسائط عملية أو يمكن استخدامها مع القليل من المراجعة. تظهر نتائج اختبار فعالية الوسائط أنه في اختبار الفرضية باستخدام اختبار العينات المزدوجة ، حصلت بيانات الاختبار على قيمة (٢-sig-الطرف) = ٠،٠٠٠. لأن قيمة سيج. (٢-الذيل) أقل من مستوى الدلالة = ٠،٠٠٥ ، أي ٠،٠٠٥ > ٠،٠٠٥ ، مما يعني أن هناك فرقاً كبيراً في دافع تعلم الطلاب بين قبل وبعد استخدام رسم الخرائط الذهنية لوسائط التعلم. تتضح هذه النتيجة من القيمة المتوسطة للاختبار القبلي > بعد الاختبار والتي تبلغ ٧٢،٨٣ > ٨٥،١٦. وبالتالي ، يمكن اعتبار وسيلة التعلم هذه فعالة في زيادة دافع التعلم لدى الطلاب والذي يمكن معرفته من خلال قيمة مخرجات التعلم.